

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス。

AGB-BNMJ-JPN



魔 法 先 生  
**ネギま!**  
MAGISTER NEGI MAGI  
ファイトレス2  
お邪魔します♥  
パラサイトでチュ〜

とり あつかい せつ めい しょ  
取扱説明書

*mmv*  
Marvelous Interactive Inc.

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「魔法先生ネギま！  
プライベートレッスン2 お邪魔します♡パラサイトでチュ〜」をお買い  
上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上  
の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法  
でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

## 機器の取り扱いについて…

### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS ニンテンドーDS Lite	ゲームボーイミクロ ゲームボーイアドバンス/SP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○ ※	×	○	×

アドバンス専用  
通信ケーブル対応

※ニンテンドーDS/DS Liteは、通信ケーブルに対応しておりません。

# ■通信ケーブルのつなぎ方

使用する周辺機器の取扱説明書も併せてお読みください。

※ニンテンドーDS/DS Liteは通信ケーブルに対応していません。

## ■用意するもの(ゲームボーイマイクロを含まない接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー(ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む) ----- 2台
- 「魔法先生ネギま!プライベートレッスン2 お邪魔します♥パラサイトでチュ〜」カートリッジ 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005) ----- 1本

## ■用意するもの(ゲームボーイマイクロを含む接続の場合)

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイマイクロ ----- 2台

※ゲームボーイマイクロはゲームボーイプレーヤーと接続できません。

- 「魔法先生ネギま!プライベートレッスン2 お邪魔します♥パラサイトでチュ〜」カートリッジ 2個
- ゲームボーイマイクロ専用通信ケーブル(OXY-008) --- 1本
- ゲームボーイマイクロ専用変換コネクタ(OXY-009) ----- ゲームボーイアドバンスやSP 本体の台数分の個数

## ■接続方法

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 右の接続例を参考に通信ケーブルを接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、9ページをご覧ください。

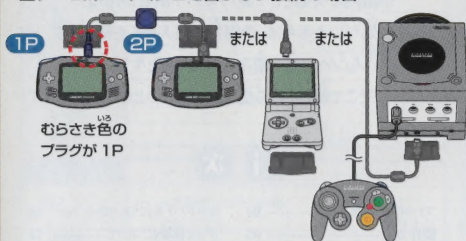


## ■通信プレイに関するご注意

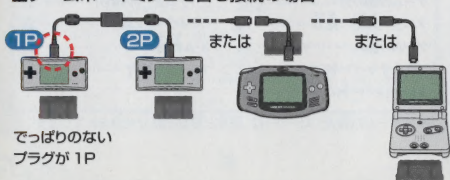
- アドバンス専用通信ケーブルやマイクロ専用通信ケーブル、マイクロ専用変換コネクタ以外の機器を使用しないでください。
- 通信ケーブルはしっかり奥まで接続してください。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。
- 指定以外の接続をしないでください。
- ゲームボーイプレーヤーをセットしたゲームキューブ1台とプレイする人数分のゲームキューブコントローラを使用した複数プレイ(通信プレイ)はできません。

### 接続例

#### ■ゲームボーイマイクロを含まない接続の場合



#### ■ゲームボーイマイクロを含む接続の場合



# ストーリー

立派な魔法使いになるため、日本の学校で教師を  
することになったネギ・スプリングフィールド。

でも、ネギはわずか10歳のお子ちゃま先生。

担任を任された麻帆良学園中等部3年A組の生徒たちに  
助けられながら、今日も一人前の教師になることを  
めざして頑張っている。

年に一度の学園祭“麻帆良祭”を目前に控えたある日、  
学園内に突如として謎のオバケ屋敷が出現。  
異変に気づいたネギは、学園長に犯人捜しを頼まれる。

ダンジョンへと足を踏み入れたネギと生徒たち。

そこで彼らを待ち受けていたものは…

## 目次

ストーリー、目次.....	04	カードバトルについて.....	16
操作方法.....	05	デッキ構築について.....	24
キャラクター紹介.....	06	カード合成について.....	26
ゲームの始め方.....	09	アイテムカードの紹介.....	27
メニュー画面の見方.....	10	バトルカードの紹介.....	28
ゲームの流れ.....	12	3-A名簿.....	30
アドベンチャーパートについて.....	12	モンスター紹介.....	32
ダンジョンパートについて.....	14		

※本ゲームの設定・ストーリーは、原作と異なる部分が含まれています。

# 操作方法



	基本操作	アドベンチャーパート
十字ボタン	カーソルの移動	カーソルの移動、キャラの移動(8方向)
Aボタン	決定	決定・話す
Bボタン	キャンセル	キャンセル
STARTボタン	—	メニュー画面を開く (ワールドマップ以外)
SELECTボタン	—	—
Lボタン	—	—
Rボタン	—	会話のスキップ

	ダンジョンパート	カードバトル
十字ボタン	カーソルの移動、キャラの移動 (8方向)	カーソルの移動
Aボタン	決定	決定
Bボタン	キャンセル、ダッシュ (Bボタン+十字ボタンで移動)	キャンセル
STARTボタン	メニュー画面を開く	—
SELECTボタン	パーティーキャラと話す	—
Lボタン	マップを見る(マップ所持時のみ)	決定(Aボタンと同じ)
Rボタン	会話のスキップ	—

# キャラクター紹介



父親にあこがれ、立派な魔法使いをめざす10歳の少年。修行のために麻帆良学園で教師をしている。



3-A 担任  
ネギ・スプリングフィールド



ネギの使い魔として行動をともにする、オコジョの妖精。

カモ君



明るく強気で姉御肌。ネギの正体を最初に知った生徒で、保護者として毎回事件に巻き込まれる。



3-A 8番 神楽坂明日菜



麻帆良学園長の孫娘で、はんなりとした京都弁を話す。家事が得意で、寮で同室のアスナとネギを世話する。



3-A 13番 近衛木乃香





このかのえいやくつときょうと  
木乃香の護衛役を務める、京都  
しんめいりゅうけんししんけんゆうなせ  
神鳴流の剣士。真剣「夕風」を  
あいようおんみょうじョつつか  
愛用し、陰陽術も使いこなす。



3-A 15番 桜咲刹那



ひよこ  
引っ込み思案な性格。本を  
こよなく愛し、あだ名は「本屋  
ちゃん」。ネギのことが好き。



3-A 27番 宮崎のどか



ほんにんひてい  
本人は否定しているが、語尾は  
“ござる”だし、どう見ても忍者。  
ネギのピンチには必ず現れる。



3-A 20番 長瀬 楓



ちョウこぶじョつけんきョうかいぶちョうつと  
中国武術研究会の部長を務め、  
まものすてたおぶどうはりョうがく  
魔物を素手で倒す武闘派留学  
せいぶじョつししョう  
生。ネギの武術の師匠でもある



3-A 12番 古 菲



## キャラクター紹介



神秘的な雰囲気しん び てき ふん い きのクールビューティー。銃じゅうの扱いあつかは超人的ちやう じん てきで、長距離狙撃ちやう くり そ げきから近接格闘きん せつ かく とうまでこなす。



3-A 18番 龍宮真名



リボンが超得意ちやう とく いな新体操部員しん たい そう ぶ いん。勉強べん ぎやうは苦手にが てで“パカレンジャー”の一員いち いん。ぬるぬるした物が大の苦手。



3-A 16番 佐々木まき絵



鋭い洞察力しるど どう かつ りよくと思考力し こう りよくを持つが、勉強べん ぎやう嫌いで成績せい せきが悪いため“パカレンジャー”の一員いち いん。魔法使いまほう つかいの素質そしつあり!!



3-A 4番 綾瀬夕映



吸血鬼きゆうけつ きにして最強クラスさいきやう くらすの魔法使いまほう つかい。ネギの父ちちにかけられた呪いのろによって魔力ま りよくを封じられている。ネギの血ちと引き替えかに、魔法まほうと戦闘技術せん とう ぎじゅつを教える“マスター”である。

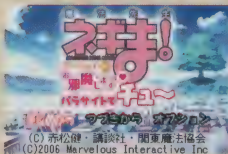


エヴァンジェリン  
3-A 26番 A.K.マクダウェル

3-A名簿 → P.30

# ゲームの始め方

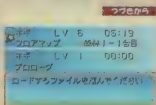
カートリッジを本体にセットし、電源スイッチを入れてください。デモの後、タイトル画面が表示されます。(デモはSTART・A・Bボタンでスキップ可能)タイトル画面では、3つのコマンドを選ぶことができます。



**はじめから** 新しくゲームを始めます。

**つづきから** セーブした場所からゲームを再開します。

セーブについて → P.11



## オフショ

### サウンドテスト

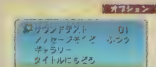
ゲーム中に使用されているBGMを聞くことができます。

### メッセージそくど

メッセージの表示速度を「おそい」、「ふつう」、「はやい」の3段階に変更します。

### ギャラリー

ゲーム中に登場するイベントCGを見ることができます。十字ボタンの上下でCGをスクロールできます。



### ソフトリセットについて



A/Bボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ゲーム中いつでもソフトリセットがかけられ、タイトル画面に戻ります。

# メニュー画面の見方

“アドベンチャーパート”、“ダンジョンパート”でSTARTボタンを押すと、メニュー画面に入ることができます。Aボタンで決定、Bボタンで前の画面に戻ります。

ステータス  
アイテムカード  
カード合成  
カードホルダー  
セーブ  
通信



兄弟や仲間になったメンバーのステータスを確認できます。

## ステータス

各キャラクターのパラメーターを確認できます。“アドベンチャーパート”ではネギのみ、“ダンジョンパート”ではパーティーメンバーのステータスが見られます。

**LV**  
現在のレベル

**HP**  
体力の現在値／  
最大値

**AP**  
攻撃力

デッキをつくる  
もどる

ネギ	Lv	1
HP	70 / 70	
AP	24	
EXP	23	
Exp	0	
カードホルダー	60	

ステータス



**DP**  
防御力

**EXP**  
取得した経験値  
次のレベルまで  
レベルアップに必要な  
経験値

※キャラクターのステータスのAP/DPは、バトルでのダメージの大きさに関係します。

デッキ構築について → P.21

## アイテムカード

アイテムカードの紹介 → P.27

## カード合成

カード合成について → P.26



## カードホルダー

入手したカードの詳細が見られます。  
十字ボタンで1枚ずつ、L・Rボタンで1ページずつ  
カーソルが移動します。



## セーブ

現在までのゲームの進行具合を記録(セーブ)します。

セーブしますか?  
はい いいえ

※すでにセーブデータがあるファイルにセーブをすると、以前のデータに上書きされます。消したり上書きしたファイルは元に戻らないのでご注意ください。

## 通信

ストーリーが進むと、メニューに通信モードが追加されます。ここでは、通信ケーブルを接続して、通信対戦とバトルカードの交換ができます。

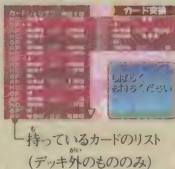
### カード対戦

セットされているデッキを使って、カードバトルを行います。流れは通常のバトルと同じで、先攻/後攻はランダムで決定されます。バトルに勝っても、経験値やアイテムは獲得できません。



### カード交換

バトルカードの交換ができます。交換できるのはデッキに組み込まれていないカードのみです。デッキに組み込まれていないカードが1枚もないときは、通信のメニュー画面に戻ります。  
※通信できなかったり、誤作動した場合は、Aボタン、Bボタンのどちらかを押すとメニュー画面に戻ります。  
※通信ケーブルのつなぎ方は、P.2をご覧ください。



# ゲームの流れ

「魔法先生ネギま!プライベートレッスン2 お邪魔しますう  
パラサイトでチュ〜」では、“アドベンチャーパート”と“ダンジョン  
パート”の2つのパートを行き来しながらゲームが進みます。

## アドベンチャー パートについて

学園内のマップを歩きまわり、生徒たちから冒険を進めるため  
の情報を集めます。また、突然のバトルや、散策イベントが  
発生することもあります。



### 情報収集

学園内のいろいろな場所にいる3-Aの生徒  
たちが、冒険に関する情報などを教えて  
くれます。



### 散策イベント

マップ上でパーティーメンバーに話しかけると、散策イベントが発生することがあります。  
会話で好感度を上げると、そのキャラクター  
のコスプレ画像が見られるようになります。

## 学園内の移動

麻帆良学園には、6か所の移動可能なスポットがあります。十字ボタンの左右で移動する場所を選び、Aボタンで移動します。移動先のマップでは、十字ボタンで8方向に歩きまわれます。



おはな校



海洋パーク



世界樹



広場



工学部ビル



森林

## 散策イベント

マップ上でキャラクターに話しかけると、散策イベントが発生することがあります。

はなす

キャラクターと会話をします。会話中に選択肢が発生することもあり、選んだ内容によって好感度に変化します。



好感度

会話で好感度を上げることで、そのキャラクターのコスプレ画像を手にいれることができます。



## ダンジョン

6か所のマップの奥には、それぞれダンジョンがあります。ダンジョンの入口に入ると、ダンジョンパートに移動します。



ダンジョンパートについて ➡ P.11

# ダンジョンパートについて

ネギと仲間を操作して、ダンジョンを探索します。ダンジョン内では、敵とのカードバトルやトラップを突破して生徒たちを救出し、その原因を突き止めるのが目的です。



## 生徒たちの救出

行方不明になっている生徒たちの救出が、ネギの最も重要な目的です。生徒を救出すると、ダンジョンから自動的に脱出して“アドベンチャーパート”に移動します。



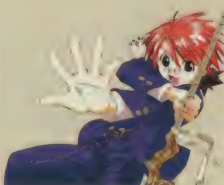
## 敵とのバトル

モンスターと遭遇するとバトルに突入します。狭いダンジョン内では魔法を使用すると危険なため、魔力を封じ込めたカードを使ってバトルを行います。

## カード収集

カードバトルに使うカードを集めるのも、“ダンジョンパート”の重要な目的です。入手したカードは、デッキ構築でデッキに組み込むとバトルで使えるようになります。

デッキ構築について ➡ P.24





## パーティーメンバーの選択

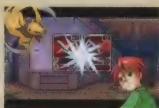
ダンジョンに入る前に、パーティーメンバーを選びます。  
十字ボタンの上下でキャラクターを選び、Aボタン  
で決定します。決定しているキャラクターでもう  
一度Aボタンを押すと、選択が解除されます。



メンバーが決まったら「OK」を選び、確認メッセージで「はい」を選ぶとダン  
ジョンに入ります。「いいえ」を選ぶとキャラクター選択画面に戻ります。

## バトル

ダンジョン内でモンスターと遭遇すると、あらかじめ構築  
したデッキを使って敵とカードバトルを行います。バトル  
に勝利すると、「ダンジョンパート」の移動画面に戻ります。



カードバトルについて ➡ P.16

## 宝箱とトラップ



ダンジョン内にある宝箱からは、  
フロアマップやアイテムカードが  
入手できます。中には、トラップが  
仕掛けられているものもあります。

アイテムカードの紹介 ➡ P.27



### スイッチ

押すと仕掛けが作動して道  
がひらけたり、ワナが作動して  
ダメージを受けたりします。

### 動かせる岩

穴から下に落として別の  
フロアの行き止まりを通れる  
ようにします。



### 飛び出す針

一定のタイミングで針が  
飛び出します。針に触れる  
とダメージを受けます。

# カードバトルについて

カードバトルでは、あらかじめ構築したデッキを使用して攻撃・防御などを行います。バトルに参加できる人数は、敵、味方ともに最大3人ずつまでです。



デッキ構築について → P.24

## カードの見方

**バトルカード** 攻撃または防御に使用するカードです。



### GP(ゲージポイント)

十のカードは、使用するとその数値分のGPを貯めます。  
一のカードは、使用するのにその数値分のGPが必要です。

**AP** カードの攻撃力

**DP** カードの防御力

**絵柄** カードのタイプごとに異なる絵柄が描かれています。



バランス型



攻撃型



防御型



キャラ専用



集中

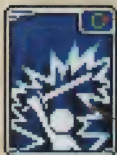
## GPについて

バトルカードとエフェクトカードの上部にはGPの値が書いてあります。キャラクターはそれぞれGPのパラメーターを持っており、カードを使用することでメーターが増減します。(防御ターンの場合は、防御に成功しないとGPが加算されません。)



## エフェクトカード

バトルを有利に進めるために使用する補助カードです。



### GP(ゲージポイント)

十のカードは、使用するとその数値分のGPを貯めます。一のカードは、使用するのにその数値分のGPが必要です。

### 効果

カードの効果ごとに異なる絵柄(キャラ専用カードにはキャラクターの絵)が描かれています。

## キャラ専用カードについて

カードの絵柄にキャラクターの絵が描かれているカードは、そのキャラクターが使用した場合のみ、その効果を発揮します。



バトルカードの紹介 ➡ P.28

## ！カードについて

使用するキャラクターのGPが足りない、キャラ専用カードの使用可能なキャラクターでないなど、使用条件を満たしていないカードには！マークがつけます。これらのカードは、すべて「GP=0、AP=300、DP=200」のカードとしてなら使用できます。



GP 0  
AP 300  
DP 200

# バトル画面の見方

## バトル開始時



※キャラクターの名前、GPゲージ、HPの表示は、敵、味方ともに共通です。

## カード選択時

十字ボタンの左右でカードを選択し、AボタンかLボタンで決定します。Rボタンを押すと「MENUコマンド」へジャンプします。

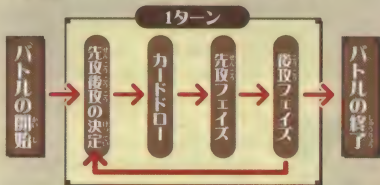


使用するカードを選ぶと、対象の選択に進みます。十字ボタンの左右で対象を選択し、AボタンかLボタンで決定します。



# バトルの流れ

バトルの勝敗が決まるまで、ターンをくり返します。ターンの最初に先攻、後攻がランダムで決定され、PLAYER PHASE (プレイヤー側の攻撃)、ENEMY PHASE (プレイヤー側の防御) を1回ずつ行くと1ターンが終了となります。



## 先攻と後攻

バトルのターンには先攻、後攻があり、敵の先制攻撃になる場合もあります。また、先攻後攻は1ターンごとにランダムで決定されるため、1ターン目の後攻→2ターン目の先攻と、連続で同じ側の攻撃となる場合もあります。また、ネギ専用のあるエフェクトカードを使えば、攻守の順番を逆転させることができます。



## 1ターンの流れ

### 1 ドローフェイズ

キャラクターごとに持つデッキの中から、ランダムで5枚のカードが手札にセットされます。ターンの終了まで、1人ずつこの中からカードを使用します。2ターン目からは、ターン開始時に手札が5枚になるよう、デッキからカードが補充されます。カード補充の際、デッキからカードがなくなった場合は再びデッキにカードをリロードします。



P.19より

2

## バトルフェイズ (PLAYER PHASEの協力)

### バトルカードを出す/アイテムカードを使用する

味方のキャラクターごとに、使用するバトルカード、もしくはアイテムカードを選び、使用対象を選びます。カードの選択と使用は、画面の左にいるキャラクターから行います。カードを選ばない場合は「NEXT」を選びます。



### 「逃げるコマンド」

「PLAYER PHASE」のネギのみ、「逃げる」コマンドが使用できます。Aボタンで決定、Bボタンでカード選択に戻ります。成功するとバトルから逃げ、失敗すると攻撃フェイズが終了します。

### バトルの判定

プレイヤー側のバトルカードのAPと、敵側のバトルカードのDPを比較して、バトルの結果を判定します。

攻撃成功



敵側がバトルカードを出さなかった場合と、A PがDPを上回った場合は攻撃成功です。

攻撃失敗



APがDPを下回った場合と、APとDPが同じ数値の場合は攻撃失敗です。

P.21へ

↓ P.20より

## 2 バトルフェイズ(ENEMY PHASEの協合)

### バトルカードを出す

味方のキャラクターごとに、使用するバトルカードを選びます。カードの選択は、画面の左にいるキャラクターから行います。カードを選ばない場合は「NEXT」を選びます。選んだカードは、すべての敵からの攻撃に対し有効です。



### バトルの判定

プレイヤー側のバトルカードのDPと、敵側のバトルカードのAPを比較して、バトルの結果を判定します。

#### 防御成功



APがDPを下回った場合と、APとDPが同じ数値の場合は防御成功です。

#### 防御失敗



プレイヤー側がバトルカードを出さなかった場合と、APがDPを上回った場合は防御失敗です。

## 3 ターンの終了

プレイヤー フェイズ  
PLAYER PHASE(プレイヤー側の攻撃)、ENEMY PHASE(プレイヤー側の防御)を1回ずつ行くと1ターンが終了となります。  
ふたたび先攻、後攻を決定し、次のターンが開始されます。

## ※バトルの注意点

カードにはいろいろな能力があります。ここではその一部を紹介します。

### 集中

集中のバトルカードは、同フェイズ内に自分以外の仲間が同じ敵に対し集中カードを使用した時にのみ効果を発動します。



**例** パーティーメンバーが3人とも同じ敵に対しAP300のカードを使用した場合、1人目はAP300、2人目はコンボ1の効果でAP+100(400)、3人目はコンボ2の効果でAP+200(500)となります。

### DPのすり減り

同フェイズ内に1人のキャラクターに対し複数で攻撃をした場合、2人目以降の攻撃では防御側のDPはそれまでのAPが引かれた状態になります。カードの中には、DPのすり減りがない特殊なカードもあります。



**例** 防御側がDP400のカードを、攻撃側が3人ともAP300のカードを使用し同じキャラクターを攻撃した場合、1人目はAP300対DP400、2人目はAP300対DP100、3人目はAP300対DP0でバトルが行われます。

### カウンター・カードスレイク

カウンター能力を持つバトルカードで防御に成功すると、攻撃側にカウンター攻撃でダメージを与えられます。

また、ガードブレイクのカードは、攻撃が防御されてもその数値分のダメージを与えられます。

## バトルの終了

敵を全滅させるとバトル終了です。経験値とアイテムを入手した後、移動画面に戻ります。



### 経験値入手とレベルアップ

倒した相手に応じた経験値がパーティーメンバーに加算されます。一定以上の経験値を獲得したキャラクターはレベルアップし、HPの最大値、AP、DPが上昇します。次のレベルまでに必要な経験値は、キャラクターの下に表示、またはメニュー画面のステータスで確認できます。



### アイテム入手

バトル勝利後、モンスターからバトルカード、アイテムカードを入手することがあります。



## ゲームオーバーについて

モンスターとの戦闘でネギのHPが0になるとゲームオーバーになり、ゲームを続けるか聞かれます。「はい」を選ぶと、最後にセーブした場所から始まります。





# デッキ構築について

カードバトルにはデッキが必要です。デッキの作成は、メニュー画面の“ステータス”メニューでキャラクターごとに行います。

## デッキ構築のルール

●1キャラクターごとにカード20枚で1つのデッキを構成する

●1デッキに同じカードは4枚まで(4枚以上入れられる特殊なカードもあり)

●デッキに入っていないカードは、パーティーメンバー全員で共有(デッキ作成の際は、この中からカードを選びます)

デッキ構築時のリストの見方

GP	カードNo.	専用キャラ
NO. 101	101	101
AP 100	00	300
AP	DP	枚数

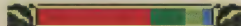
## デッキをつくる

キャラクターごとにデッキの作成を行います。

### デッキ作成のポイント

※最初のうちはオートで作成し、カードの種類が増えてきたら少しずつカードを入れ替えて自分だけのデッキを作成しよう!

※デッキ作成画面のカードは、タイプごとに色分けされています。また、リストの下にはデッキに入っているカードがタイプごとに色分けされたメーターで表示されます。バランスをよく見てデッキを作成しよう!



じぶんできてる  
オートでつくる



自分でカードを選んで  
デッキに組み込んでいく  
ことができます。

ナ	100	100
ア	100	100
ナ	100	100
ロ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ	100	100
ソ	100	100
タ	100	100
チ	100	100
リ	100	100
ス	100	100
シ	100	100
セ</		

## じぶんでつくる

自分でカードを選んでデッキを作成します。  
十字ボタンの上下でカーソルを動かして  
カードを選択、左右で選択する項目を切り  
替えます。Bボタンを押すとデッキの作  
成を終了し、ステータス画面に戻ります。



### じぶんでつくる



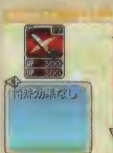
自分のAPが  
2以上の場合  
AP: 400  
DP: 400

## デッキに入れる

Aボタンを押すと、選択したカードを  
デッキに入れます。

## デッキから出す

Aボタンを押すと、選択したカードを  
デッキから外します。



### じぶんでつくる



## ！注意

“デッキ構築のルール”が守られていない状態では、B  
ボタンを押してもデッキの作成は終了できません。デッキ  
を作り直してください。

## オートでつくる

表示された4つのタイプから1つ選択し、  
オートでデッキを作成します。完成した  
デッキの一覧を確認してから「はい」で  
デッキ内容を確認します。「いいえ」を  
選んだ場合は、タイプの選択に戻ります。



### オートでつくる



攻撃と防御のカードが、  
バランス良く組み込まれた  
デッキが作らるぞ。

バランス型	攻撃・防御のバランスの取れたデッキを作成します。
攻撃重視型	攻撃系のカードを多く入れたデッキを作成します。
防御重視型	防御系のカードを多く入れたデッキを作成します。
キャラ性能重視型	パーティーメンバーの能力を最大限に引き出すデッキを作成します。

# カード合成について

メニュー画面の“カード合成”メニューでは、デッキ以外のカードを2枚選び、より強力なカードを1枚作り出します。できあがったカードは、デッキ以外のカードに追加されます。

ステータス  
アイテムカード  
カード合成  
カードホルダー  
セーブ  
通信



## 合成画面の見方



デッキ以外のカードのリスト

合成するカード①

合成するカード②

選んでいるカードの説明

### カード合成の 操作方法

- 十字ボタン ▶ カーソルの移動
- カードの一瞬でAボタン ▶ カードを合成にセットする
- カードの一瞬でBボタン ▶ 合成にセットしたカードを外す
- 「合成しますか?」で「はい」を選ぶ ▶ 合成開始
- 「いいえ」を選ぶ ▶ 合成するカード②の選択に戻る

# しょう かい アイテムカードの紹介

“RPGパート”のダンジョン内では、  
体力回復やトラップ解除キーなどのア  
イテムは、すべてカードとして入手しま  
す。バトル中のみ使用できるもの、移動  
中のみ使用できるものもあります。



## いやしのしずく

味方1人のHPを50回  
復します。



## 精霊のいやし

パーティー全員のHP  
を100回復します。



## ガルダの翼

移動中に使うと、ダン  
ジョンから脱出します。



## 戦闘離脱

バトルから確実に逃げ  
ます。



## 力の紋章

バトル中、1ターンの間  
だけ味方1人のAPを  
上げます。



## 生命の息吹

バトル中、味方1人を  
50%の確率で復活さ  
せます。



## 聖なる結界

ダンジョン内を移動中、  
一定時間、敵に出会  
わなくなります。

# バトルカードの紹介

ゲームに登場するバトルカードは、全部で200種類。その一部を紹介します。



## カードNo.003

バランス型

GPが0の時はAP500になる、攻撃に役立つバトルカード。



## カードNo.001

バランス型

デッキに何枚でも入れられる、一番オーソドックスなバトルカード。



## カードNo.015

バランス型

攻撃が成功すると敵全員にダメージを与える、お得なバトルカード。



## カードNo.013

バランス型

攻撃対象がランダムで選ばれる、ギャンブル要素の高いバトルカード。



## カードNo.022

バランス型

攻撃成功時、相手をマヒさせるバトルカード。弱体などの効果を持つカードもある。



## カードNo.039

防衛型

相手の攻撃を防ぐバトルカード。DP400だと、2人から同時に攻撃されるとキツイ。



## カードNo.043

防衛型

防衛時にカウンター効果が発動するバトルカード。反撃時のAPは200。



## カードNo.049

防衛型

相手の攻撃を防ぐバトルカード。DPのすり減りが少ないため、集中攻撃を受けても安心。



## カードNo.064

集中型

同じ敵を攻撃すると大ダメージを与える集中カード。コンボ1:AP+100、コンボ2:AP+200。



## カードNo.078

エフェクトカード

味方1人のAPを+100する、補助系のエフェクトカード。





### カードNo.080

エフェクトカード

味方1人のHPを最大値の25%分回復するエフェクトカード。最大HPが増える冒険の後半に役立つ。



### カードNo.102

攻撃型/ネギ専用

GP3と引き替えにAP1200を誇るネギ専用のバトルカード。勝負を決める必殺技として使いたい。



### カードNo.110

エフェクトカード/ネギ専用

「風花・武装解除」のエフェクトカード。洗脳された生徒たちを救うことができる唯一の手段である。



### カードNo.119

攻撃型/アスナ専用

AP1300/DP1400のアスナ専用最強カード。GPを5も消費する、まさに一撃必殺技。



### カードNo.130

エフェクトカード/このか専用

バトル中にHP0になり倒れてしまった味方を1人復活させるエフェクトカード。



### カードNo.139

攻撃型/せつな専用

ガードブレイクの効果を持つ強力なバトルカード。ガードブレイク時のAPは400。



### カードNo.155

エフェクトカード/のどか専用

このフェイズ敵全員はAP0のカードを使用できなくなる。



### カードNo.157

バランス型/かえで専用

忍者らしく、2回連続で相手を攻撃できるバトルカード。



### カードNo.167

攻撃型/たつみや専用

攻撃が成功すると、AP600の高い攻撃力で敵全員にダメージを与える。



### カードNo.180

防御型/クーフエイ専用

高い防御力(DP600)で相手の攻撃を受け止め、AP400で反撃するカウンター型の防御カード。



### カードNo.185

バランス型/まき絵専用

攻撃成功時、相手を“しびれ”のステータス異常にするバトルカード。GP0なので使い勝手がいい。



### カードNo.194

エフェクトカード/ゆえ専用

バカレンジャーのどれかの必殺技が発動するエフェクトカード

めい ぼ  
3-A名簿



29 雪広あやか



25 長谷川千雨



21 那波千鶴



17 椎名桜子



30 四葉五月



26 Evangeline.  
エーケー・マクダウェル  
A.K.McDowell



22 鳴滝風香



18 龍宮真名



31 Zazie  
レイニーデイ  
Rainyday



27 宮崎のどか



23 鳴滝史伽



19 超鈴音



28 村上夏美



24 瀬加瀬聡美



20 長瀬楓



13 近衛木乃香



9 春日美空



5 和泉亜子



1 相坂さよ



14 早乙女ハルナ



10 絡繰茶々丸



6 大河内アキラ



2 明石裕奈



15 桜刹那



11 釘宮 円



7 柿崎美砂



3 朝倉和美



16 佐々木まき絵



12 古 菲



8 神楽坂明日菜



4 綾瀬夕映

# しょう かい モンスター紹介



**スライム**  
お化け屋敷  
工学部

やわ 柔らかい 身体を  
むら 鞭のように操り攻  
撃するモンスター。



**人面樹**  
お化け屋敷  
森林

なが んん い 長年生きることで  
ち のう 知能を持ったモ  
ンスター。



**ゴースト**  
お化け屋敷

こう げきりょく たか 攻撃力が高いモンスター。

**人面岩**  
お化け屋敷  
森林

み 目 見た目通り防御力が高い  
モンスター。



**ガンガル3**  
工学部

こう がく ぶ 工学部で開発中だった  
ロボット。  
ま りょく 魔力のせいで暴走中。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

ほんびん にほんこくない はんばい しよう しょうぎようもくてき  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の  
しよう むだんふくせい ちんたい きんし  
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

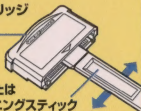
## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。  
綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、  
図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム  
カートリッジ



綿棒または  
クリーニングスティック

矢印方向に5～10回  
動かしてください。

## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

## ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。



## 株式会社 マーベラス インタラクティブ

〒150-6027 東京都渋谷区恵比寿4-20-3  
恵比寿ガーデンプレイスタワー27F

- お客様の責任による破損・紛失などに対する修理・交換は行っておりません。
- ゲームの進め方や内容、攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

製品の故障・不具合のお問い合わせは以下の番号で承ります。  
TEL.03-5793-9166 (土・日・祝祭日を除く11:00~17:00)

©赤松健・講談社・関東魔法協会 ©2006 Marvelous Interactive Inc.

**GAME BOY**・**GAME BOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号

特許登録 第2710378号